

Bálint István Ábrahám – Rőmer Viola – Sütő Ramóna
FEKETE CSÖND: IRODALOM-NÉPSZERŰSÍTŐ SZABADULÓSZOBA

Absztrakt

Kutatásunk tervezési fázisában egy olyan tantermi segédlet létrehozására törekedtünk, melynek célja a középiskolás tanulók irodalom iránti érdeklődésének gamifikációs technikák alkalmazásával való felkeltése. Új trendek mutatják – az országban és a nagyvilágban is – az egyre nagyobb népszerűségnek örvendő szabadulósobák sikerét. Míg a köztudatban a szabadulósobák csupán szórakozási lehetőséget nyújtanak, addig mi egy újfajta szemléletmóddal tekintettünk a módszer adottságaira, lehetőségeire.

Csapatunkkal törekedtünk egy olyan módszertani alap kidolgozására, amely egyfajta univerzális vázként alkalmazható a középiskolai oktatásban, így a diákok számára a kevésbé izgalmasnak tartott irodalmi művek fogyasztásához is meghozza a kedvet, illetve a szoba elemeinek megismerése révén segítheti az órai értelmezést, elemzést.

A szabadulósoba egyik fő értéke annak komplexitásában és flexibilitásában rejlik. A kidolgozott segédlet segítségével bármely mű „behelyettesítő” a vázba, emellett a program bármilyen – az alapkövetelményeknek megfelelő – helyen, időben és számú játékosal megtartható.

Kulcsszavak: irodalom; szabadulósoba; oktatás

Előzmények

Informatikus-könyvtáros hallgatóként 2018 őszén „A média- és információs műveltség tartalma” című kurzusunk abszolválásához egy olyan szabadulósobát kellett megálmodnunk, melynek az információs műveltség képezi jelentős részét. Projektünk célja az volt, hogy a résztvevő játékosok megértsék az információ hatalmának szerepét. Arra voltunk kíváncsiak, hogy miként működik a gyakorlatban az információk megtalálása, visszakeresése, értékelése, valamint döntéshozatalban való felhasználásuk. Ez a kíváncsiság, valamint a szabadulósobák működési mechanizmusáról kézhez kapott módszertani összefoglaló kellő alapot adott a kutatás kibontakozásához. A kutatómunka megkezdéséhez a Társadalmi Befogadás Szakkollégium nyújtott lehetőséget. Ekkoriban már mindhárman aktív tagjai voltunk a szakkollégiumnak, azonban egyikőnknek sem volt önálló kutatási anyaga. Koller Inez Zsófia, a szakkollégium vezető tanára lehetővé tette, hogy a 2018 decemberében lebonyolított IV. Jövő-Kép Workshopon bemutassuk projektünket.

Fejlődéstörténet és módszertan

2018 novemberében elkészültünk a szabadulószoza alfa-verziójával, amit akkor még könyvtári szabadulószobának nevezünk. Hosszas kutatómunkálatok után meghatároztuk a játékmechanizmust, aminek mentén kialakítottuk a kerettörténetet és a feladatokat.

1. sz. ábra: Játékmechanizmus



Forrás: saját forrás

A résztvevők számát 6 főben határoztuk meg, emiatt mindenképpen szükségesnek éreztük, hogy a feladatok párhuzamosan is elvégezhetőek legyenek, azonban ügyeltünk a logikai sorrendre is. (A 2. feladat az első megoldása nélkül nem megvalósítható, ahogyan a 4. sem a 3. nélkül.) Minden egyes feladat sikeres teljesítése egy számot eredményez, amit, ha helyes sorrendben használnak fel a résztvevő játékosok, kijuthatnak a szobából. A feladatok megoldására és a kijutásra a játékosok mindössze 30 percet kaptak. A játék során nem hagytuk teljesen magukra a résztvevőket, hiszen a program időtartama alatt kint tartózkodó szervezők adó-vevőn keresztül nyújtottak segítséget a szabadulóknak, amennyiben arra jelzést kaptak (hangjelzés gombnyomásra vagy kérdés feltétele). Erre mindössze háromszor volt lehetőségük.

A játéknak a PTE KPVK Pécsi Képzési Központ Kari Könyvtárának olvasóterme adott otthont, ami önmagában túl nagy terület lett volna játéktérnek, rengeteg funkciótlan eszközzel. Erre azt a megoldást találtuk ki, hogy a játék szempontjából szükséges részeket feltűnő színű ragasztószalaggal kerítettük körbe, jelezve a játéktér határait. A játéktérben elhelyeztük a feladatokhoz szükséges eszközöket, valamint a funkció nélküli tárgyakat és a szoba hangulatáért felelős dekorációs elemeket is.

Az első tesztelés alkalmával hamar kiderültek a buktatók: a játék elején a résztvevőkkel ismertetett kerettörténet nem volt elég kidolgozott. Arra is hamar fény derült, hogy a feladattípusokat inkább a szakmabeliek tudására alapozva találtuk ki és nem egy átlag könyvtárhasználóéra. Mindemellett arra sem voltunk felkészülve, hogy a játékosok a feladatok sorrendjét esetleg felcserélik. Amennyiben a résztvevők hamarabb találják meg a második feladatot, mint az első, nincsen lehetőség az azonnali megoldásra, hiszen az egyes feladatból szükséges információmorzsa még nem áll rendelkezésükre.

A feltárt hibák megoldásán dolgoztunk tovább, majd decemberben részt vettünk a IV. Jövő-Kép Workshopon. Továbbra is az információs műveltségre alapuló Könyvtári Szabadulószobával érkeztünk az eseményre, azonban számos változtatást eszközöltünk a játék menetében. A játéktér az előzővel azonos helyszínen került berendezésre, viszont sokkal jobban kihasználtuk a rendelkezésünkre álló teret. Már nem volt szükség a játéktér

korlátozására, mert a feladattípusok átalakításával sokkal irányítottabban zajlott a könyvtárban való keresgélés. A feladatok egyszerűsítésével mind a szakmabelieknek, mind az átlag könyvtárhasználóknak – sőt még a könyvtárat messziről elkerülő játékosoknak is – élvezhető lett a szabadulás. Jelen volt ugyan az információkeresés és az információfelhasználás mozzanata, azonban sokkal több logikai gondolkodást igénylő feladatot alkalmaztunk. Átgondoltuk a feladatok logikai sorrendjét is, ezúttal minimalizáltuk annak az esélyét, hogy a feladatok sorrendje felcserélődjön, ehhez az olvasóteremhez tartozó, kulccsal zárható raktárszobát vettük igénybe, ami térben is elválasztotta a feladatokat egymástól. Megtartottuk az eszközöket és a szoba hangulatához hozzájáruló funkciótlán elemeket is, viszont ez alkalommal sokkal inkább koncentráltunk az alább említettek és a kerettörténet összhangjára.

A tesztelések során nem ütköztünk akadályokba, rengeteg pozitív visszajelzést kaptunk, azonban mi úgy éreztük, hogy megragadtunk a szoba edukatív jellegénél. Felhívtuk a figyelmet az információs műveltség fontosságára, bizonyos részfeladatokkal még fejlesztettük is azt, azonban a szabadulószobának nevezett játékerünk még mindig egy logikai rejtvényhez hasonlított. A játékosok beléptek egy szobába, rögtön szembesültek a feladatokkal, majd teljesen irányított módon eljutottak a megoldásig. Valójában nem volt meg az a szabadságuk, ami a szabadulószobákat jellemzi, hogy adott egy játéktér és ott bárhol elindulhatnak, majd a feladatok helyes logikai sorrendjét megtalálva lehetőséget kapnak a kijutásra. A mi esetünkben a résztvevők készen kapták a logikai sorrendet, az út ki volt jelölve számukra, a szemfülesebbek ezt észre is vették, ami miatt a játék elveszítette élményszerűségét. Ezekkel a tanulságokkal dolgoztunk tovább, egészen addig, míg el nem készültünk a szoba béta-verziójával.

2019 áprilisában megrendezésre került az V. Jövő-kép Workshop, ahová már a végső formáját elnyert Fekete Csönd című szobával érkeztünk. A szoba alfa-verziójának játékmechanizmusát megtartottuk, azzal a kiegészítéssel, hogy megtaláltuk a megoldást a feladatok logikai sorrendjére. Továbbra is egy megoldási sorrend volt, azonban bárhol rá lehetett lépni a kijutáshoz vezető útra. A feladatok megoldásában nem feltétlenül kellett lineárisan haladni, immár lehetőséget adtunk a visszafelé haladásra is. Ezúttal nem mi alkalmazkodtunk a játéktár helyszínéhez, hanem a kerettörténethez hoztunk létre saját játékeret, mindezt egy teljesen üres szobából kiindulva. Elvetettük a könyvtári szabadulószoza ötletét, helyette egy irodalmi szabadulószobát alkottunk meg, amelyet Csáth Géza azonos című novellája ihletett. Célja, hogy a résztvevők az edutainment mentén ismerkedjenek meg egy irodalmi művel, továbbá, hogy felkeltse az olvasás iránti érdeklődést. A játék egy elmegyógyintézetet idézett meg, ahol a szabaduló csoport a főhős történetének rekonstruálását és magát a szabadulást kapta feladatul.

A szabadulószoza módszertana alapvetően a kooperatív csoportmunkára épül, mind a szobát létrehozók, mind pedig a szabadulók tekintetében. A kooperatív csoportmunka lényege, hogy a diákok a csoporton belül a feladatokat egymással kapcsolatban teremtve oldják meg. Fontos az összedolgozás az eredmény eléréséért, mert a csoport tagjainak más és más szerepük/feladatuk van, így együttműködés nélkül nem születhet meg a megoldás. A munkamegosztás azért is fontos, hogy minden tag a saját képességeit kihasználva tudjon hozzájárulni az eredményhez. Mindenki csak azt a feladatot végzi el,

amiben a legjobb, így több sikerélmény is éri a diákat, aki minden bizonnal fel is lelkesül ettől és még jobban teljesít. A csoportmunka tantermi alkalmazása nem újszerű dolog, előszeretettel alkalmazzák különböző formában – elsősorban a humán tantárgyak tekintetében – az iskolákban, hiszen remekül fejleszti a szociális, valamint az intellektuális készséget.

A módszertan meghatározásához és kialakításához fontos volt az elején tisztáznunk, mi is a célunk a szabadulósobával, ki a célcsoport, melyik korosztálynak készítjük, ahogy a fizikai korlátainkat és szükségleteinket is meg kellett fogalmaznunk. Minden alkalom valamilyen szempontból egy kicsit más volt, ezért alkalmazkodnunk kellett, bizonyos részeket szükség esetén meg is változtattunk, illetve olykor három segítséget is megengedtünk. De nem csak a feladatokat kellett a közönséghez igazítanunk, hiszen az egyetemi workshopok alkalmával például számos külföldi diák is szerette volna kipróbálni a szobát, ezért egy angol verzió előkészítését is megkezdtük.

Az öt workshop célcsoportja a 3-4. osztályos középiskolás diákság volt, kiegészülve különféle egyetemi karokon tanuló hallgatókkal. (Egészségtudományi, Orvostudományi és Bölcsészettudományi Kar). A szoba egyszerre négy-öt főt fogadott turnusonként, egy-egy esemény alkalmával nagyjából 25 szabadulni vágyót foglalkoztatott. A középiskolás diákok tekintetében pécsi tanulókkal dolgozhattunk együtt, akik a Leőwey Klára Gimnáziumból, a Babits Mihály Gimnáziumból, a Miroslav Krleža Gimnáziumból és a Ziperowsky Károly Műszaki Szakgimnáziumból érkeztek hozzánk. Csapatok alakultak hallgatók és középiskolások összevonásával (heterogén csoportosítás), valamint tisztán középiskolás, illetve tisztán egyetemista csoportok is létrejöttek (homogén csoportosítás).

Kirívó esetnek számított viszont a második Jövő-Kép Workshop, mikor a meghívottak közül csak a Leőwey gimnazistái, illetve a Senior Akadémia tagjai jelentek meg, így ők próbálhatták ki a szabadulósobát. Ez a műhely volt az első alkalom, mikor lehetőségünk nyílt egy idősebb korosztállyal (50+) is kipróbálni a szobát, ez alkalommal is homogén, illetve heterogén csoportokkal dolgozhattunk együtt. Az új korosztállyal való első tapasztalásokat követte a 2019-es Ördögkatlan Fesztivál, ahol a Pécsibölcsész Udvar egy kisebb melléképületébe települtünk be. Itt életkor szerint csak heterogén csoportokkal találkoztunk (12-65+ évesek), akik minden esetben ismerték egymást, így a tagok kommunikációs akadállyal nem találkoztak, rugalmasan együtt tudtak dolgozni, a feladatokat egymás közt megosztva abszolvták. Ezt követően a harmadik Jövő-Kép Workshopon a PTE Támogató Szolgálat munkatársai és velük néhány fogyatékkal élő egyetemi hallgató is (összesen 5 fő) részt vett a szabaduláson, így újabb eredményekkel gazdagodtunk.

2020 januárjában részt vettünk a PTE BTK Nyílt napján. Helyszíneként az egyetemi épület egy tárgyaló terme szolgált, ennek köszönhetően a játéktér igen nagy mértékben lecsökkent. A szobához ebben az esetben is ugyanazokat a kellékeket használtuk. A játék dinamikájának nem annyira kedvezett, hogy a játékosok a szobába való belépés pillanatában ismerkedtek meg egymással. Ez meg is látszódott a tagok teljesítményén, s a játék közbeni csapatmunkán is. A csapatok túlnyomó részt kicsúsztak a rendelkezésükre álló időből, így nem is sikerült kijutniuk a szobából. A legnagyobb hátrány talán a

kommunikáció hiánya volt. A játékra előregisztrálással lehetett bejutni, minek következtében a csoport tagjait a jelentkezési sorrend határozta meg. Korosztályt tekintve 18 és 25 év közötti játékosok vettek részt a szabadulásban. Összesen hat turnus játszott, csoportonként 4 fővel.

2020 őszén a szakkollégium és a Humán Fejlesztési és Művelődéstudományi Intézet (HFMI) közösen megrendezett HFMI Napja keretén belül volt szerencsénk megjelenni a Fekete Csönd szabadulószozával, itt idő szűkében négy turnust tudtunk indítani, turnusonként maximális, azaz öt fővel. Az eseményen homogén csoportokat alakítottak a hallgatók, akik kivétel nélkül ismerték egymást.

A szabadulószoza célja

Ahogy korábban is említettük, eredetileg középiskolások számára készítettük a szobát, egyfajta segítségként vagy ösztönzésként a kötelező olvasmányok feldolgozásához és logikai gondolkodásuk fejlesztéséhez. Egy-egy konkrét mű interpretációja volt a fő cél, tulajdonképpen az élményközpontú tanulás, vagy a tanulási és olvasási kedv élményközpontú segítése. Szeretnénk, ha a hasonló szabadulószozákat felhasználnák az iskolákban az órákon, beépítenék a manapság egyébként is egyre terjedő csoportmunkára épülő tantervekbe. Hiszen nem csak a játék, a szabadulás élménye, de egy új szoba létrehozása is nagyban hozzájárulhatna a diákok érdeklődésének felkeltéséhez, segíthetné a mű, és a műhöz kapcsolódó információk feldolgozását, elmélyítését, a logikai/kritikus gondolkodás fejlődését, valamint a kreativitás fejlesztését. Nem utolsó sorban pedig segíthetné csapatszellem kialakulását, megmutatva a diákoknak az együttes munka örömeit és annak lehetőségeit.

Bármely irodalmi mű feldolgozásához készíthetünk ilyen segédletet, akár a fix elemek megtartásával, akár újabb feladatok kitalálásával, így valóban jól használható módszer lenne az oktatásban is. Bizonyos fix elemek igen hasznosak és könnyedén variálhatók az új szobákhoz. Ilyen kulcsezszközök például a számszörös lakatok vagy egy számítógép/laptop, amelyet szintén lezárhatunk szinte bármilyen jelszóval, és a feloldást követően is számtalan lehetőség áll rendelkezésre a következő feladvány formátumát tekintve.

Persze mindezek mellett a szórakoztató funkció sem maradhat el. A különböző alkalmakkor más korosztályú, más végzettségű és műveltségi szinten lévő vegyes csoportokkal is volt dolgunk, ahol feladataink közé nem tartozott a tanítás vagy a nevelés. Ilyenkor a szórakoztatás és a logikai kihívások élménye volt a fő cél. A 2019. évi Ördögkatlan Fesztiválon rengeteg vegyes csoporttal találkoztunk, korosztály, nem és műveltség terén egyaránt. Ez is segített felismernünk azt, hogy a célcsoport meghatározása mennyire fontos, valamint, hogy miként befolyásolhatja a szoba felépítését akár a külső jegyek, az eszközök vagy a logikai összefüggések terén.

A kerettörténet

Szabadulószobánk Csáth Géza Fekete Csönd című novellát járja körbe. Természetesen nem szükséges a műről elnevezni a szobát, de úgy éreztük, hogy ez a cím kellően sejtelmes, titokzatos és hangzatos ahhoz, hogy a szoba is viselhesse ezt a nevet.

A történet az örütség felforgató részleteit mutatja be kíméletlen módon. Az elbeszélő egy fiú, aki egy pszichiáternek mesél az öccséről, Richardról, aki egy nap hirtelen valami furcsa változáson ment át, bátyja szerint örültté és erőszakossá vált. Egyre nehezebben viseli az öccse kicsapongását, és a vele “óriási denevérszárnyakon” érkező fekete csöndet, amely szörnyű dolgokra készíti Richardot. A korábban kis “szőke, piros képű, petyegő” kisfiút ezért elviszik az elmegyógyintézetbe, ahonnan első este hazaszökik a fekete csönd kíséretében, és újabb szörnyű dolgokra készül, így bátyjának kell megvédenie a családot a kis Richardtól. Ám a novella végére elbizonytalanodunk az olvasottakban, és abban, vajon ki is volt az örült. Kinek súgta azokat az “iszonyú rémségeket” a csönd.

A szoba történetét ehhez kapcsolódóan találtuk ki, amit minden csoportnak elmeséltünk, mielőtt beléptek a szobába. Egy elhagyatott elmegyógyintézet orvosainak és ápolóinak szerepébe bújhatnak a szabadulók. A kerettörténet szerint ők kezelték a fiút, de az megszökött, és bezárta őket egy szobába. Ezért minél hamarabb (esetünkben maximum 30 perc alatt) ki kell jutniuk a szobából, hogy visszahozzák, és közben azt is ki kell deríteniük, mi történhetett vele, mi történt a családjával.

A történet ismeretének szempontjából kétféle csoporttal dolgoztunk. Az egyik csoport előzetesen olvasta már a novellát, így a történet ismeretében fedezhették fel a szobát, míg a másik csoportnak a kijutás közben kellett felkutatnia a nyomokat, amik “elmesélik” a történetet. Miután kijutottak, természetesen ők is elolvashatták a rövid novellát, vagy megnézhatték Lakatos István képregényét, amelyet a novellához készített (megtekinthető: *mano*, 2009), és amit minden alkalommal próbáltunk a kijárat mellett kitenni faliújságra, parafa táblára, vagy legalább egy asztalra. Tapasztalataink szerint nem voltak nagy különbségek a kétféle csoport között. Minden csoport egyaránt tudta élvezni a játékot, sőt, a történet előzetes ismerete nem volt hatással a kijutottak számának alakulására.

Berendezés

Miután a szoba alapjait lefektettük – azaz a téma, a cél és az arculat meghatározását követően – gondoskodni kellett a tárgyi eszközök beszerzéséről és a berendezésről. A tervezés ezen fázisában fontos, hogy mindig hűek maradjunk az eredeti témához, elképzeléshez és olyan tárgyakat válogassunk össze, melyek illeszkednek a szoba elméleti síkjához és elég strapabíróak ahhoz, hogy több játékorát, illetve csapatot kiszolgáljanak. A játék kezdetekor mindig kiemeljük azokat az elemeket, melyeket nem kell használni. Ilyenek lehetnek a terem eredeti berendezései, melyeket nem tudunk eltávolítani (pl.: raktárhelyiség polcai, könyvtári olvasóterem szabadpolcos állománya... stb.). Erre állományvédelmi/balesetvédelmi szempontból is szükség van, illetve, ha a résztvevők nincsenek tisztában a játékterület határaival, könnyen megeshet, hogy olyan eszközöket is használnak, melyek nem tartoznak a szobához. A strapabíráshoz hozzá tartozik, hogy

ugyan a szobát úgy kell kialakítani, hogy fizikai erőt ne kelljen a játékosoknak kifejteni – ezt minden csapatnak kötelező kiemelni a kezdéskor – ettől függetlenül megessik, hogy a résztvevők megpróbálják a szoba elemeit manipulálni/leejtik a tárgyakat. A beszerzésnél több forrást is figyelembe vehetünk: a vásárláson/kölcsönzésen kívül használhatjuk az aktuális helyszín adottságait is, mint bútorok, ruhafogas, sötétítőfüggöny, világítástechnika, székek, asztalok, térelválasztók. Ezt mindenképpen érdemes még a betelepülés előtt tisztázni az illetékesekkel.

A szoba berendezésénél különböző szempontok szerinti besorolási rendszert alkalmazunk, a rendszer pontjait fix elemeknek is tekinthetjük. Az eddig általunk tervezett szobák esetében 4+1 kategóriát határoztunk meg: szükség van legalább egy feladatra, amelyhez a bekészített laptop használata szükséges, egy pár fizikailag

összeköthető tárgyra, legalább egy logikailag összekapcsolható eszközre, illetve több, funkció nélküli dologra is.

2. sz. ábra - Fix elemek kategorizálása



Forrás: saját forrás

PC

A személyi számítógép asztali vagy hordozható verziója esetünkben felváltható bármilyen más számítástechnikai eszközzel, hiszen a mi esetünkben csak egy kép megjelenítésére használjuk, ami egy jelszó beírását követően jelenik meg.¹ PC használata javasolt, hiszen bármilyen jelszót be tudunk állítani: szám-, betű-, speciális karakterek kombinációja vagy akár képjelszó is.

Nemcsak a rengeteg jelszó-generálási lehetőség, de a PC segítségével olvasható témérdek formátum is segítségünkre lehet: megadhatunk kép, videó- illetve hangállományt is a játékosoknak (megfelelő applikáció telepítésével ezeket külön is jelszavazhatjuk), szöveges állományt vagy akár futtatható programot (JAVA, EXE) is alkalmazhatunk, de akár internetes információkeresési feladat elé is állíthatjuk a résztvevőket. A mi esetünkben a készülék repülő üzemmódba volt állítva annak érdekében, hogy a játékosok ne tudjanak hozzáférni az internethez. A jelentkezők életkorával kapcsolatos ismeretek hiánya miatt ilyen típusú keresési feladatot nem definiáltunk.

¹ Ezt egyszerűen úgy oldottuk meg, hogy Windows alatt létrehoztunk egy új felhasználói profilt, annak fiókjelszót generáltunk, amelyet, ha a játékosok helyesen adnak meg, a számítógép bejelentkezteti őket, és egy üres (ikonok nélküli) asztal kíséretében megjelenik a háttérkép, ami egyben a következő feladvány is.

Ha az eredeti célunkat tekintjük, miszerint a szabadulószoa a középiskolásoknak hivatott egyfajta ráhangolódásként szolgálni a nehezen érthető vagy a számukra közömbös/visszataszító művek iránti érdeklődés felkeltésében, egy információkereséssel kapcsolatos feladat remek alkalom lehetett volna a mű fontos mozzanatainak megértetésére. Mindemellett ennek a feladattípusnak megvan az a tulajdonsága, hogy az alany keresés közben megjegyzi a látottakat, így önkéntelenül is rendszert épít fel az olvasott információkból; ezen tudásanyag segítségével olyan részleteket is megőrizhet, amit a gamifikációs technika nélkül nem tett volna, például keresés közben adatokat talál a költőről, amely adatokat igyekszik a szoba valamely eleméhez kötni/a megoldáshoz felhasználni (pl.: a költő születési évét használni az egyik lakat nyitásához) vagy a mű részletét hasznosítani a kijutás érdekében (pl.: a mű keletkezésének évszámát használni megfejtésként). A szabadulószoa tervezésekor viszont figyelembe kellett vennünk, hogy a játékot nagyobb részt a szakkollégium workshopjain fogjuk használni, ahol nem minden esetben találkozunk az általunk preferált korcsoporttal, így a feladatokat igyekeztünk úgy összeállítani, hogy azok korcsoportok tekintetében a játékosok szélesebb spektrumát fedjék le.

Fizikailag összekapcsolható tárgyak

Tervezéskor érdemes odafigyelni a tényre, hogy minden csapat más összetételű, azonban találunk közös vonásokat. Megfigyeléseink szerint a csapatokban általában van egy vezető/szószóló egyén, aki igyekszik a munkafolyamatokat koordinálni, az összegyűjtött adatokat feldolgozni, azokból információt generálni a csapat többi tagja számára. Emellett megtalálunk még két kisebb szerepet a csoportokon belül: az egyik, a „keresgélő”, aki minden tárgyat megfog, megvizsgál, majd arról – ha összeszokott csapatról beszélünk – beszámol a csapattársaknak. Ez a szerepkör nem állandó: eleinte a csapat valamennyi tagja fizikai nyomok, tárgyak, kapcsolódási lehetőségek után kutat, majd (körülbelül a játékidő felénél) az arány megfordul, és már csak legfeljebb két tag érzi magáénak ezt a szerepet; főként az ő játékban tartásuk végett tervezünk ezekkel az elemekkel.

Fizikailag összekapcsolható tárgyakkal tekintünk minden olyan elemet, amelyek a kijutáshoz szükségesek, és csak egymásba illesztve/helyezve nyernek értelmet; a mi esetünkben ilyen a két darab ceruzaelem, illetve a fülhallgató/hangszóró is.

Logikailag összekapcsolható tárgyak

A másik nagyobb kategória a logikailag összekapcsolható tárgyak halmaza. Az ide tartozó dolgok köre kissé képlékenyebb talaj: a szobának olyan elemeit soroljuk ide, amelyek fizikailag nem, de logikai síkon kapcsolódnak egymáshoz; ez a kapcsolat általában felismerésen, ritkábban tapasztalaton/tudáson alapul. A mi esetünkben ilyen a laptop feloldását követően látható képrejtvény. A résztvevők az emoji-jelek értelmezésénél általában hangosan felolvassák a jeleket – saját értelmezésük szerint – majd a csapat egyik tagja felismeri az eredeti mű első pár sorát. Itt további támpontot nem adunk, a csapattagoknak előzetes tudásuk alapján kell kitalálniuk, hogy Arany Jánostól származik a feladatban szereplő Családi kör című alkotás. Ezután elkezdnek olyan elem

után kutatni, amelynek köze lehet a versrészlethez. Ennél a fázisnál már vagy az elején megtalálták a verseskötetet, vagy az éppen akkor is tárgyi anyagok után kutató csapattag(ok) ragadják meg a figyelmet az általuk megtalált könyvvel.

Ha jól ismerjük a játékosok csoportját, építhetünk tudásukra (ismernek-e bizonyos műveket vagy idegen szavakat/kifejezéseket). Esetünkben a játékosok több korcsoportból és iskolai végzettséggel érkeztek, ezért tartózkodtunk azoktól a feladványoktól, amelyek előzetes ismereteket igényelnek.

Funkció nélküli tárgyak

A szobába igyekszünk olyan dekorációs tárgyakat is betenni, amelyek nem segítenek a megoldások megtalálásában. Ilyenek lehetnek a különböző használati tárgyak, fotók, dokumentumok, képek a falon, álló vagy pontatlan időt mutató falóra. Ezeket az elemeket zajként, azaz zavaró tényezőként használjuk. Ezen elemek kiválasztásánál fontos szem előtt tartani a mennyiséget és a látszólagos hasznosságot is, meg kell találni az egyensúlyt a két tényező között. Ha például azt mondjuk, hogy a történet szerint a játékosok detektívek és a szobában elhelyezünk leleteket, jogi dokumentációt, illetve jelentéseket, a csapatok kivétel nélkül el fognak indulni egy olyan vonalon, melyben nagy jelentőséget tulajdonítanak majd a szóban forgó anyagoknak. Ezt ellensúlyozhatjuk, ha túl sok dokumentumot mellékelünk: Ilyenkor, ha el is kezdik visszafejteni a szálakat, a sok adat miatt előbb-utóbb félreteszik az anyagot, esetleg később térnek vissza rá, mikor megakadnak valamely másik feladat megoldása közben. Egy másik módszer lehet, ha az adatokat úgy jelenítjük meg, hogy azok használhatatlanok a játék szempontjából. Mivel a mi esetünkben a csapatok hamar találkoznak számszörös lakatokkal, igyekeznek először ezeket kinyitni, így a dokumentumokon valamely ide passzoló számkombinációt kezdenek keresni. Ha a lapon találnak is számsorokat, de azok karaktereinek száma nem egyezik meg a zárok karaktereinek számaival, a sorozatot automatikusan elvetik. Ritkán előfordul, hogy a résztvevők elkezdenek matematikai összefüggéseket is keresni az egyes számokkal, de az alacsony előfordulás miatt ettől eltekintettünk.

Hangulatért felelős elemek, dekoráció

A funkció nélküli tárgyakkal szorosan összefüggő – ám mégis külön kategóriát képező – csoport a hangulatért felelős elemek halmaza. Ezek az eszközök, hasonlóan a fent említettekhez, dekorációs célt szolgálnak, viszont a csapatokat nem hátráltatják (sőt, valamelyest segíthetik is) a feladatok megoldásában, illetve közvetve a kijutásban.

Ennél a kategóriánál beszélhetünk olyan eszközök bevezetéséről, mint – a mindenki számára jól látható helyen elhelyezett – visszaszámláló (esetünkben ez tabletkészüléken, teljes képernyőn megjelenített visszaszámláló applikáció) vagy a szobában hallható zene. Utóbbinak jelentőséget is adhatunk, így még egy érzékszervet bevonhatunk a játékba, de a mi esetünkben ennek pusztán „dekorációs” szerepe van. A hangulathoz példánkban hozzájárul a sötétítés is, hiszen a történet szerint egy elhagyott épületbe törtek be a játékosok, így a csekély mértékű világítás ésszerű is egy ilyen környezetben. Mindemellet a félhomály segíthet is a játékosoknak a verseskötetben talált papírfecni gyorsabb leolvasásában: tapasztalataink szerint azokon a helyszíneken, ahol a sötétítés nem, vagy

csak részben volt megoldható, a játékosok a megmaradt fényforrás felé irányítva igyekeztek leolvasni a rejtett karaktereket a lapokról, kihagyva ezzel az UV-lámpa használatát, amit egy sötét környezetben a csapatok jellemzően előbb elkezdtek használni.

Helyszín

Az első szoba tervezésekor (azaz: alfa-verziónál) adott helyszínnel dolgoztunk, a PTE KPVK Pécsi Képzési Központjának Kari Könyvtárában került lebonyolításra a program. Ahogy a szoba újabb verzióján kezdtünk dolgozni (és közeledett az egyetemi kar szervezeti átalakulása) újra átgondoltuk a helyszínnel kapcsolatos kritériumokat.

Tapasztalataink szerint a szabadulószoba résztvevőinek optimális száma négy és öt fő közé tehető: négynél kevesebb résztvevő számára túl soknak bizonyul a feladatok száma, öt fő felett pedig nehézkessé válik a kommunikáció, főleg azokban az esetekben, mikor nem összeszokott csapatnak kell kiszabadulnia. Emellett a szoba nagysága is korlátozó tényező: ha több résztvevőt szeretnénk foglalkoztatni, gondoskodnunk kell a megfelelő nagyságú játéktérrel és a helyiség megfelelő szellőzéséről is, amely probléma megoldása a játékosok számának emelésével bonyolultabbá válik. Mindazonáltal, ha növeljük a játékteret, a rendelkezésre álló helyet ki kell tölteni dekorációs elemekkel, hogy a szoba hangulatát a változtatás ne érintse negatívan.

Az aktuális helyszínt ezért mindig úgy választjuk meg, hogy az képes legyen négy főt befogadni úgy, hogy a tér ne legyen zsúfolt, a szoba elemei egymástól szemmel láthatólag elkülöníthetőek legyenek² és az időzítő a szoba bármely pontjából látható – az aláfestő zene pedig hallható – legyen. Forgalmasabb helyszíneken fokozottan ügyelünk a fizikai szeparációra, igyekszünk olyan termet választani, ami a külső felektől leválasztható, a hely akusztikája pedig kizárja a külső zajokat, emellett az aláfestő zene nem zavarja a szobán kívüli eseményeket. Ilyen esetekben a legjobb, ha a szoba területén tudunk sötétíteni is.

A helyszín kiválasztásával kapcsolatosan minimum követelményeket is felállítottunk:

- A szobában megfelelő szellőzést kell biztosítani.
- Legalább négy fő befogadására alkalmas térre van szükség (az említett távolságok betartásával), továbbá el kell férnie egy asztalnak és egy polcnak (vagy két darab asztalnak) annak érdekében, hogy a kellékeket el tudjuk rendezni.
- Szükség van egy konnektorra, ahova az UV-lámpa csatlakoztatható.

Tapasztalatok

Nem volt egyszerű feladatunk a kutatással és a mérési eredmények felmutatásával, hiszen nagyon vegyes közönséggel, mindig más típusú rendezvényen és kicsit másképp valósult meg a szabadulószoba. Ugyanakkor igyekeztük lejegyezni a tapasztalatainkat, és második-harmadik alkalomra egy elégedettségi kérdőívet is készítettünk, amit rögtön a

² A szobában berendezünk egy íróasztalt (ide kerül a laptop, egy óra, a telefon, a hivatalos dokumentációk, a földre az aktatáska) egy zenesarkot (ide kerülnek a lemezek és a lejátszó) és egy könyvespolcot (ami olykor olvasósarokként kerül felállításra, polc hiányában).

szabadulás után, anonim módon töltötték ki az önként jelentkezők. Ez leginkább számunkra volt jó visszacsatolás azzal kapcsolatosan, hogy jól működött-e a szoba, élvezhető volt-e, valamint, hogy kell-e valamelyik feladaton változtatnunk, mert esetleg túl nehéz volt.

Az esetek többségében nagyon jól érezték magukat a szabadulók, még azok is, akiknek esetleg nem sikerült kijutniuk, így abban biztosak lehetünk, hogy a szórakoztató funkciót sikerült elérnünk. A legtöbben azt a feladatot találták a legnehezebbnek, amikor a papír alapú Bach kottákból kellett rájönni, hogy meg kell hallgatniuk egy Bach lemez negyedik felvételét (ugyanis négy darab Bach kottát helyeztünk ki). A legjobban viszont azt szerették, amikor meghallgatták a CD-t, amin a szökött fiú pszichiátriai beszélgetéseinek felvétele volt hallható, amikből szintén újabb számkódot kaptak, ami már az ajtó kulcsát őrző ládát nyitotta.

Mi magunk is mindig nagyon jól éreztük magunkat. Számunkra is nagy élmény volt látni, hogyan működik a szoba, valamint, hogy mennyire élvezik a szabadulók. A legfontosabb tapasztalatunk az első néhány alkalom után az volt, hogy a csoportok létszáma ideálisan 4-5 fő. Ennél több résztvevő esetén néhányan feleslegesnek érezhetik magukat, mert nem férnek hozzá a nyomokhoz. Ehhez igyekeztünk tartani magunkat, hogy mindenki számára élvezhető legyen a játék.

A csoportokon belüli szerepekkel és munkamegosztással kapcsolatban is érdekes tapasztalatokat szereztünk. A legtöbb csapatban általában hamar kialakultak a szerepek, és egymásra hangolódva, főként egymással kommunikálva, gördülékenyen oldották meg a sorra eléjük kerülő kihívásokat. Más csoportokban azonban túl sokan voltak, akik csak a fizikai, tárgyi nyomokat keresték, de a logikai összekapcsolásokban már nem vettek részt. Ők általában lassabban haladtak, de a legtöbbször kijutottak. A legnagyobb problémát az okozta, amikor a csoporttagok között nem volt meg a megfelelő kommunikáció. Mindenki saját vonalon, egyedül, vagy párban próbálta végigvezetni a szálakat. Többnyire ők voltak azok, akiknek nem sikerült időben megtalálni a kulcsot, hiszen minden feladat és minden kis nyom egymáshoz kapcsolódik vagy logikailag, vagy fizikailag, ezért nagy szükség van rá, hogy a csoport tagjai folyamatosan konzultáljanak egymással, és segítsenek a másoknak, együtt ötleteljenek, hogy amit találtak, vajon mihez kapcsolható.

Tapasztalataink szerint az egyetemisták sokszor gyorsabban vagy jobban asszociáltak, mint a középiskolások vagy a középkorúak. Könnyebben elvonatkoztattak a tényektől, és a miértekre keresték a választ, nem pedig arra, hogy "mi ez". A fiatalabbak (középiskolások) előnye az emojik ismerete volt, hiszen az egyik feladatban egy vers részletet kellett "lefordítani" emojikról szavakra, ami így vezetett el a verses kötethez, amelyben újabb nyomot találtak. Azonban az egyetemistáknak és az idősebbeknek az volt az előnyük, hogy még ismerték, és tudták használni a kazettás walkmant és a discmant, amit a középiskolások zöme nem is látott még. Sőt, sajnos problémát jelentett olykor az is, hogy a középiskolások nem tudták, hogyan kell helyesen behelyezni az elemeket a gépbe. Manapság, az akkumulátoros kütyük korában úgy tűnik, hogy az elemeknek is lejárt az idejük.

Irodalomjegyzék

- Koller I. Zs. (2019). A laboratory for community learning – the Vision of Tomorrow Workshop series. In: Németh, B. (ed.) *Between Global and Local: Adult Learning and Communities Network Learning and Living in Diverse Communities* (pp. 77-84). Pécs: ESREA - Pécsi Tudományegyetem.
- Pásztor, A. (2013). Digitális játékok az oktatásban. *Iskolakultúra*, 23(9), 37-48.
- mano (2009, augusztus 30). Csáth/Lakatos: Fekete Csönd. (online poszt). *Kilencedik.hu*. <https://www.kilencedik.hu/csathlakatos-fekete-csond/>. Letöltés dátuma: 2020.10.20.
- Neteducatio (2018, február 21). Digitális kalandok 3. Breakout game - avagy digitális szabadulószoza az oktatásban. *Neteducatio.hu*. <https://neteducatio.hu/digitalis-kalandok-3-breakout-game-avagy-digitalis-szabaduloszoba-az-oktatasban/> Letöltés dátuma: 2020.10.19.
- Német, T. (2018, január 25). Szabadulósobát alakítanak ki egy szarvasi általános iskolában. *Index*. https://index.hu/belfold/2018/01/25/szabaduloszobat_alakitanak_ki_egy_szarvasi_altalanos_iskolaban/ Letöltés dátuma: 2020.10.19.
- Pécsi Tudományegyetem, Bölcsészlet-és Társadalomtudományi Kar (2020). A Társadalmi Befogadás Szakkollégium és a Humán Fejlesztési és Művelődéstudományi Intézet 2020.10.22-én megrendezte az első HFMI Napot a Rókus utcai kampuszán. <https://btk.pte.hu/hu/hfmi/hir/tarsadalmi-befogadas-szakkollegium-es-human-fejlesztési-es-muvelodestudományi-intezet> Letöltés dátuma: 2020.11.25.